**PingPongGod**

***Pong*** — одна из ранних [аркадных](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B0_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)) [видеоигр](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0). Это теннисная спортивная игра с использованием простой [двумерной графики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0), разработанная и выпущенная фирмой [Atari](https://ru.wikipedia.org/wiki/Atari" \o "Atari) в [1972](https://ru.wikipedia.org/wiki/1972_%D0%B3%D0%BE%D0%B4_%D0%B2_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%85) году.  *Pong* называют первой в истории коммерчески успешной видеоигрой, а с её именем связывают появление [индустрии интерактивных развлечений](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B4%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80).

Я создала упрощенную версию Pong с помощью библиотеки Pygame.

*PingPongGod* является простым [спортивным симулятором](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80) [настольного тенниса](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D1%81). Небольшой квадратик, заменяющий пинг-понговый мячик, двигается по экрану по линейной [траектории](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B0%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B9_%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8). Если он ударяется о периметр игрового поля, то его траектория изменяется в зависимости от [угла столкновения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_(%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0)). Если шарик отбивается ракеткой игрока, то его движение дополнительно зависит от скорости и направления движения ракетки. Периметр игрового поля обозначен краями экрана, а мячик не может покинуть поле через верхний или нижний край.

Игровой процесс состоит в том, что игроки(или игрок с ботом) передвигают свои ракетки вертикально для защиты своих [ворот](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%B0_(%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82)). Раунд продолжается до тех пор, пока один из игроков не пропустит мячик. Со временем игры скорость движения мячика постепенно увеличивается, и так игра усложняется.

**Управление:**

**Player1 - стрелки ↑↓**

**Player2 - w=↑, S=↓**

**PlayerBot - автоматически**

На будущее:

1. Всплывающая картинка “Game Over” (при игре с ботом)
2. Счет игроков
3. Количество раундов 3
4. Всплывающая картинка “Player1(2) won”